# Описание редактора игры Антанта

## Предназначение редактора и общая информация:

Редактор предназначен для создания карт, которые можно использовать в миссиях и кампаниях.

Для запуска редактора карт необходимо запустить игру с ключом командной строки +editor 1 и в главном меню нажать на кнопку «Музей», зажав Ctrl.

Все карты в игре лежат в папке Maps. Каждая карта состоит из двух файлов – один с расширением dat содержит саму карту, а второй с расширением min и постфиксом _m содержит миникарту.

Чтобы подключить карту к списку карт для случайной или сетевой игры, необходимо прописать ее в файл Maps\Random.ind. Для добавления новой карты нужно добавить в конец этого файла 2 строчки: в первой из них указать максимальное число игроков для этой карты, а во второй название самой карты, например:

8
MyNewMap.dat

Чтобы использовать карту в миссиях, необходимо создать миссию и прописать в ней эту карту (см. отдельный документ про создание миссий).

## Интерфейс редактора:

При старте редактора загружается карта NewMap. Название текущей загруженной карты и текущий режим работы вы можете увидеть справа снизу над миникартой.

Вся работа в редакторе ведется через меню редактора (справа), которое может быть спрятано и показано кнопкой F1.

Для выхода из редактора используйте самую нижнюю кнопку этого меню «Выход». Будет задан вопрос, если на него ответить «ДА» (Enter), то будет произведен выход в меню.

Для создания новой карты, нажмите на самую верхнюю кнопку «Новая». Будет задан вопрос, если на него ответить «ДА» (Enter), то будет создана новая карта.

После создания новой карты необходимо сразу прописать для нее игроков, которые будут на ней играть (для миссий). Если вы делаете карту для случайной или мультиплеерной игры, то можно просто прописать 8 игроков с любыми нациями и любыми именами.
Игроки прописываются с помощью пункта меню «Параметры карты», второго снизу.
В этом меню вы можете поменять размер карты (не рекомендуется), добавить или удалить игроков любой нации.



После того, как карта создана и игроки прописаны, ее можно сохранять и загружать. Для этого можно пользоваться кнопками «Загрузить» и «Сохранить» (2-я и 3-я сверху). Для быстрого сохранения под тем же именем можно воспользоваться клавишей F5.

Для текстурирования ландшафта используется интерфейс, вызываемый по кнопке «Текстуры» (5-ая сверху). Также его можно открывать и закрывать клавишей F2. В этом окне вы можете выбирать текстуры, которыми хотите зарисовать ландшафт и рисовать ими по ландшафту кисточкой. Размер кисточки выбирается клавишами Ctrl+1..Ctrl+6 от минимальной до максимальной. Для рисования текстурой по ландшафту, наведите курсор мышки на нужное место, зажмите левую кнопку мышки и рисуйте выбранной текстурой. При отпускании левой кнопки, рисование прекращается.

Для редактирования карты высот необходимо воспользоваться меню «Высоты» (6-я сверху) или клавишей F3. В этом меню вы можете выбирать тип текущего действия. Mountain — создать гору одним левым кликом мышки. Высота горы выбирается нижним слайдером. Filter — сгладить высоту на указанном куске ландшафта. Smooth out — просто поднять ландшафт на заданную слайдером высоту без сглаживания. Размер кисточки выбирается аналогично кисточке для текстурирования ландшафта. Стандартный алгоритм работы — это поднимание ландшафта на нужную высоту с помощью Mountain или Smooth out, а потом сглаживание горы по краям с помощью Filter.

Высоты имеют большое значение в игре, т.к. влияют на проходимость ландшафта, поэтому при их редактировании необходимо следить, смогут юниты перемещаться в этом месте или нет. Для того, чтобы узнать, кто где может перемещаться, используйте клавиши Ctrl+U. Первое нажатие закрашивает красным места, непроходимые для солдат, второе нажатие отображает места, непроходимые для танков и другой техники, третье нажатие отключает отображение непроходимостей.

Также бывает удобно редактировать карту высот, используя нетекстурированный ландшафт. Для включения и выключения этого режима используйте клавиши Ctrl+W.

На каждой карте вы можете сами задавать непроходимости вручную, если хотите. Для этого необходимо воспользоваться режимом ручного редактирования непроходимостей. Включите показ зон непроходимости (Ctrl+U), включите режим редактирования непроходимостей (Ctrl+Q) — при этом должен быть выключен режим редактирования высот. Теперь левый клик мышкой в точку делает ее непроходимой, а левый клик с зажатым Ctrl очищает непроходимость с этой точки. Для выхода из этого режима нажмите повторно Ctrl+Q.



Для добавления на карту воды, используйте кнопку «Вода» (4-ая сверху). В появившемся меню вы можете выбрать тип добавляемой воды (Река или Море). Для добавления воды нажмите левую кнопку мышки на ландшафте. Для удаления воды зажмите Ctrl и удаляйте ее левой кнопкой мышки. Осторожно, при добавлении воды удаляется текстура с ландшафта под водой и при удалении воды ландшафт необходимо текстурировать заново. При добавлении и удалении воды происходит перестроение береговой линии, а также изменение высот по краям воды, поэтому это может привести к неожиданным последствиям. Лучше всего сначала создавать всю воду на карте и только потом редактировать высоты.

Для добавления объектов (дома, деревья, камни и другие) на карту, необходимо воспользоваться меню «Объекты». В левой части этого меню вы можете выбирать тип добавляемого объекта, а в списке справа выбирать тот объект, который хотите добавить. Добавление объекта производится кликом левой кнопки мышки на ландшафте.

Внимание, для добавления зданий на карту необходимо наличие прописанных игроков на ней. При этом необходимо выбирать игрока, которому вы добавляете здание и фазу добавляемого здания (можно добавить разрушенное или строящееся здание).

Для удаления объектов с карты, зайдите в меню «Объекты», зажмите Ctrl, наводите мышку на объект, который необходимо удалить (он при этом будет обведен рамкой) и нажимайте левую кнопку мышки — объект будет удален. При этом здания нельзя удалить в режиме добавления зданий.

Если вы хотите заменить все деревья одного типа на какой-либо другой, то выделите это дерево в списке деревьев, зажмите Shift и, не отпуская его, выделите тот тип деревьев, которыми вы хотите заменить выделенные. При этом деревья на карте будут заменены. Аналогично можно поступать с камнями и другими объектами.

Для добавления юнитов на карту, необходимо воспользоваться меню «Юниты».
Для работы этого меню также должны быть заданы игроки на карте. В нем вы можете выбрать игрока, для которого добавляете юнитов и тип добавляемого юнита. Добавление юнитов производится левым кликом мышки в нужную точку карты (если он туда может быть помещен). Для добавления сразу 10-ти юнитов, зажмите Insert. Для удаления юнитов, выделите их и нажмите Delete.

Необходимо помнить, что не у всех наций есть все типы юнитов. Например, последние юниты (генералы) доступны только для России. А у некоторых наций нет определенных кораблей или танков — их не надо добавлять на карту.



## Дополнительные возможности:

Есть возможность копирования кусков карты. Для этого необходимо сначала указать кусок карты, который нужно скопировать, а затем указать место, куда его нужно вставить. Копировать можно с одной карты и вставлять в другую. Для того, чтобы указать начальную верхнюю левую точку прямоугольника копирования, нажмите Ctrl+Shift+Alt+A. Чтобы указать правую нижнюю точку, нажмите Ctrl+Shift+Alt+D. При этом кусок карты сохранится в файл temp_land.tmp и его можно использовать для вставки в нужное место. Чтобы вставить скопированный кусок карты, укажите мышкой место для вставки и нажмите Ctrl+Shift+Alt+C. Один из самых быстрых и удобных способов рисования карты — это копирование больших кусков из уже готовых карт и исправление ошибок на их стыках.

Клавиша j открывает окно добавления дополнительных объектов. Для выхода из этого окна необходимо нажать Esc. Добавление объектов производится левым кликом мышки на карте. Удаление — зажать Ctrl, навести на объект и нажать левую кнопку мышки. С этими объектами надо быть осторожнее — их излишек может породить большое падение производительности. Для удаления всех таких объектов с экрана нажмите A+B+C. Для удаления всех таких объектов с карты нажмите A+B+C+D.

| | |
|---|---|
| Shift+U | — узнать информацию о юнитах. |
| Shift+A+B+U | — удалить всех юнитов с карты. |
| Shift+H | — узнать информацию о зданиях. |
| A+B+H | — удалить все здания с карты. |